Mensile - Anno II - N. 16

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - ISPETTORE SCOTT
2 - COPTER
3 - I TUBISTI
4 - ANGURAIO
5 - SKATE BOARD
6 - TARGETS
7 - YELLOW STORY
8 - FRECCETTE
9 - VAMPYRE
10 - FREE'EM
11 - BENJ
12 - PREDATORE DELLO SPAZIO
13 - OLD TRAIN
14 - BOING GOING
15 - SPRING
16 - DIAMOND
17 - JAMBOREE
18 - CARIBÙ
19 - MOTOPATTINO
20 - KILL ALL
21 - MEGA
22 - IRON MAN
23 - JOY OHI
24 - FRIENDS
25 - SHARK
26 - ESCALATION
27 - GARA CON LA MORTE
28 - MENERGY
29 - I GALLI
30 - COMPUBRAIN

MENSILE - N. 14 - ANNO II
32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64
WAR
GAMES
8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"
CRETA
TUNNEL
VON HOFFEL
JAMBOREE
STALINGRADO
MINE
HITLER
ASTRO
LABIRINTH

NEL NOME DELL'EROE

L'eroe è il protagonista di questa rivista che affianca, anzi esalta, i trenta bellissimi giochi che appaiono sulla cassetta dal caricamento turbovelocissimo. Eroe è infatti Galvan, un guerriero senza età e senza paura. Eroe è Doc The Destroyer che, come dice il suo stesso nome, attraversa mille peripezie pur di far piazza pulita di avversari e fifoni. Eroe è Monty, l'ineffabile Monty, che stavolta girovaga per l'Europa alla ricerca della giusta quiete. Chi agli eroi preferisce la magia si legga The Price of Magic. Chi ama incredibilmente l'ufficio, invece, si gusti Mini Office 2. È una bomba!

HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

ISPETTORE SCOTT

Eccovi nei panni di un astuto detective della squadra omicidi. Il vostro capo vi ha affidato un importante caso, dovete infatti far luce sulla misteriosa morte di un ricco contrabbandiere trovato privo di vita nella sua gigantesca villa fuori città. Unico indizio a vostra disposizione una brevissima telefonata anonima che informava dell'accaduto! E così vi recate in quella villa quasi spettrale per scoprire una volta per tutte la verità.
Voi controllate l'ispettore utilizzando il joystick. All'inizio premendo lo sparo vi viene mostrato il menù investigativo; fatto ciò potete posizionarvi con il joystick sull'icona che vi occorre per l'inchiesta.
Quando i bordi dello schermo lampeggiano significa che stata indagando e cioè state raccogliendo indizi utili. Avete anche la possibilità di interrogare individui sospetti solo se li incontrate!
Alcune icone appaiono solo in particolari circostanze; ad esempio la "Q" appare quando vicino a voi c'è qualche persona che potete interrogare; "il coltello e la forchetta" appaiono quando c'è qualcosa da mangiare o da bere. L'icona "inventario" invece è sempre richiamabile e vi offre la possibilità di controllare tutte le prove che avete raccolto. Inoltre, ogni qualvolta lo riteniate necessario potete chiamare l'icona "accusa".
Ricordatevi che le indagini avvengono in tempo reale e che avete a vostra disposizione un tempo limitato per raccogliere tutte le prove che vi occorrono per risolvere il caso.
Ovviamente c'è anche la possibilità di arrestare il gioco in qualunque momento (icona orologio). Riuscirete a risolvere il caso entro mezzanotte?

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita/ conferma scelte

COSTER

La battaglia infuria su tutta la nazione e i nemici stanno sferrando degli attacchi crudeli per sconfiggere le nostre forze di difesa. I superstiti delle nostre truppe vagano disperatamente a destra e a manca sul territorio scosso dalle bombe in cerca di un qualche riparo; con la speranza che qualcuno vada loro in aiuto. Ed ecco che con queste intenzioni è stato organizzato un servizio di soccorso a mezzo elicotteri, che perlustrando l'area sottostante, si preoccupi del recupero degli uomini ancora in vita. Tu sei stato promosso capitano di uno di questi elicotteri e dovrai, evitando con cura gli attacchi nemici, raccogliere quanti più soldati riuscirai, tenendo presente che ogni 4 avrai un bonus di punteggio, sulla base del tempo utilizzato.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

I TUBISTI

I nostri amici tubisti devono riparare la fognatura della città di Portland, ma come se il loro lavoro non fosse già di per sé difficile, dei dispettosi animali faranno di tutto per fargli la pelle. Come unica soluzione per sconfiggere i vostri nemici dovrete prima rovesciarli sulla schiena, colpendo dal basso il tubo su cui si trovano, e poi finalmente acciuffarli. Ricordatevi inoltre che potrete avvalervi del pump, che potrà rovesciare tutti i vostri nemici che sono sullo schermo, facilitando così il vostro compito. State attenti a non scivolare perché i tubi sono abbastanza insidiosi. Non dimenticate di raccogliere le monete, che a caso escono dai tubi, perché vi faranno guadagnare molti punti. Potrete giocare da soli o in squadra, aiutandovi a vicenda o se volete ostacolandovi, ricordate che se riuscirete a distruggere tutti i cattivi di uno schema, avrete la possibilità di giocare un bonus dove dovrete raccogliere quante più monete vi sarà possibile.

JOYSTICK PORTA 2

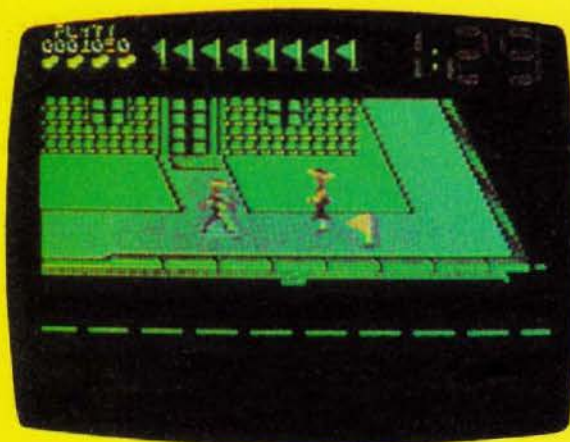
FUOCO JOY1	1 giocatore
FUOCO JOY2	2 giocatori
FUOCO	salta

ANGURAIO

È una notte di mezza estate. L'aria è calda e i grilli cantano le loro serenate e dal sottosuolo esce un mormorio. Nel calmo appezzamento di meloni strisciano i mostri delle anguerie, un gruppo eterogeneo con un unico scopo, rubare i frutti più buoni del mondo dalla proprietà di Mr. Megan. Ogni anno al momento del raccolto infatti questi mostri appaiono più sfrontati, veloci e astuti. Le cose sembrano sinistre per Mr. Megan, ma i mesi passati nell'attesa della crescita di questi frutti non devono essere vani. Mr. Megan lascia il suo protetto capanno e va sorridendo furbescamente alla ricerca dei meloni rubati. Aiutalo nella sua impresa e te ne sarà grato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SKATE BOARD

Dopo mesi di combattimenti contro tutti i rivali esibizionisti di skate board di tutta la città le dispute sono sfociate nella violenza con schermaglie che sorgono dappertutto.
Al fine di ristabilire la pace e l'armonia tra i vari percorritori delle vie cittadine è stato organizzato un incontro a livello ufficiale e il compito di questa competizione sarà ristabilire una volta per tutte, quali sono i migliori pattinatori. La gara è composta da 10 prove che si svolgono per tutta la città e ogni partecipante prende parte ad ognuna di esse. Lo scopo è colpire le 8 bandierine posizionate su ogni percorso e raggiungere il traguardo entro il tempo limite. I pochi schettinatori che completeranno tutte e 10 le prove diventeranno membri onorari del Club dei Migliori. Riuscirai a qualificari?

JOYSTICK PORTA 2

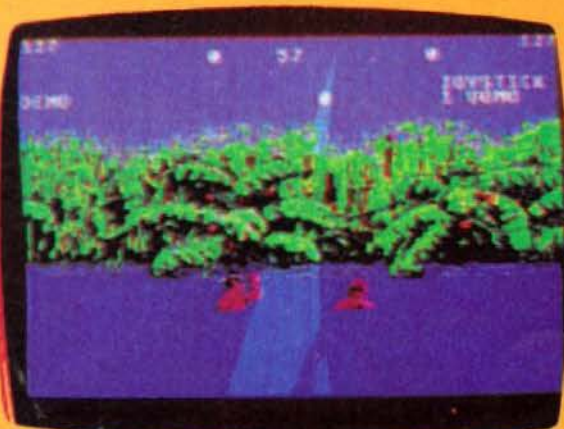
FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa
RESTORE	ricomincia

TARGETS

Prima dell'avvento del nuovo mondo, vi fu un periodo in cui nel regno di Salenaer regnava il caos totale non avendo il vecchio re Leon designato alcun successore al suo trono. Dopo 200 anni di disordini totali, finalmente venne il tempo preannunciato dalla profezia, secondo la quale chi avesse realizzato il massimo punteggio nella gara di tiro ai sacri emblemi di Toth sarebbe stato degno di diventare il prossimo indiscusso monarca riportando così il paese verso cammini più illuminati. Chi saprà veramente realizzare la profezia? Sarai forse tu?

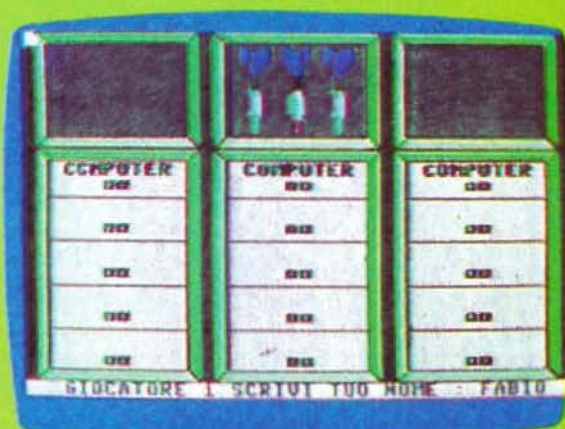
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

YELLOW STORY

Il mondo del nostro amico è ostile e aspro. Dappertutto troverai ostacoli e pericoli, per questo i tuoi genitori ti hanno iscritto ad una grande scuola di karaté, perché tu possa imparare dal Grande Maestro tutte le mosse e i trucchi necessari per diventare il migliore. Ad un certo punto della tua educazione dovrai superare delle prove successive contro avversari sempre più temibili e pericolosi per dimostrare quanto hai imparato. Ed è proprio durante questo periodo della tua vita che si svolge il nostro gioco. Usa al meglio la tua abilità per raggiungere un livello sempre più alto.

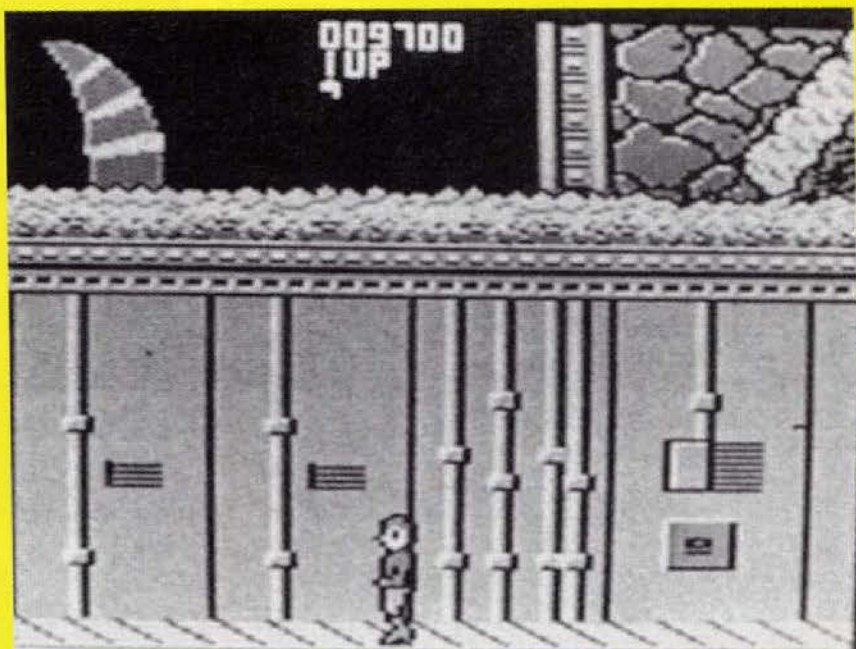
JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	1/2 giocatori
F5	fine gioco
F7	joystick/tastiera

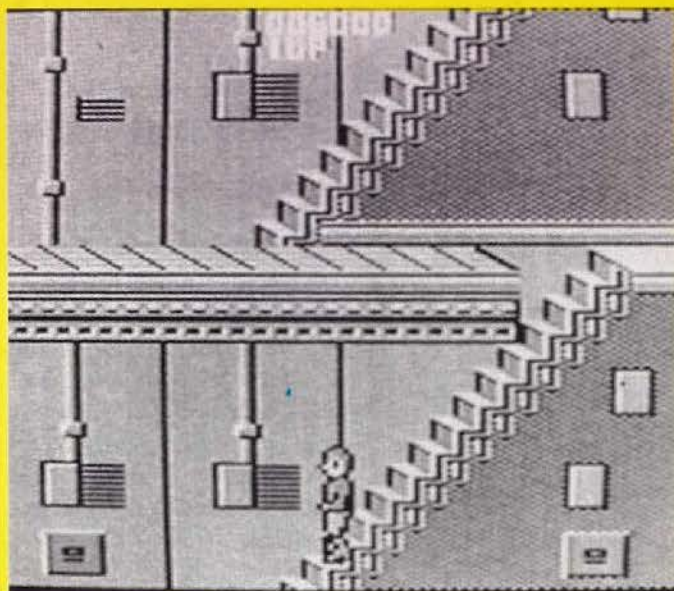
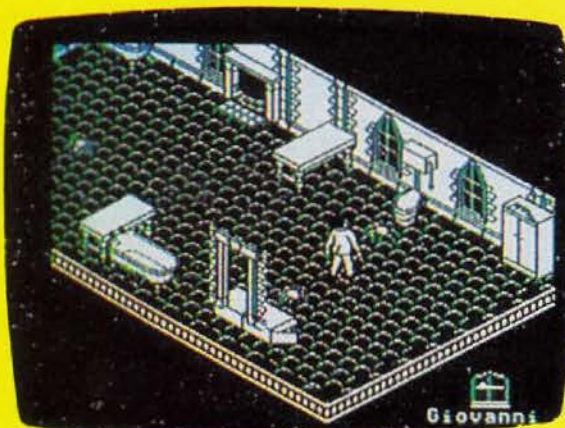
FRECCETTE

All'inizio della partita hai un certo punteggio (301, 501, 701) e devi riuscire a decrementarlo fino a raggiungere lo 0 perfetto entro un tempo limite. Per fare ciò devi colpire un bersaglio con delle freccette; tale bersaglio è suddiviso in tanti spicchi, ognuno dei quali ha associato un punteggio. Tieni presente però che il centro perfetto vale 50 punti, mentre la corona adiacente ad esso ne vale 25. Per lanciare una freccetta devi posizionarla orizzontalmente, premere lo sparo e lasciarlo quando l'indicatore dell'angolo di tiro (in basso a destra) è sulla posizione desiderata ed infine premere premere nuovamente lo sparo quando l'indicatore della forza di tiro (in basso a sinistra) ha raggiunto la potenza desiderata.
È possibile giocare da soli, contro il computer o un amico; in tal caso ogni giocatore può effettuare tre lanci per turno. Inoltre è possibile scegliere diverse opzioni di gioco impostando a SI o a NO i parametri DOPPIO, LIMITE. Il primo, se vale SI, indica che i punti iniziano ad essere conteggiati solo dopo che sarai riuscito a fare un tiro da più di 25 punti. Il secondo se vale NO, indica che potrai raddoppiare o triplicare il punteggio del settore colpendo uno dei due cerchi del bersaglio; se vale SI indica che i due cerchi sono metallici e quindi che le freccette rimbalzeranno su di essi.

JOYSTICK PORTA 1(2)

SPARO	opzioni (quando sei posizionato sulle freccette)
SPAZIO	inserire/ disinserire pausa
F1 + F3	fine partita

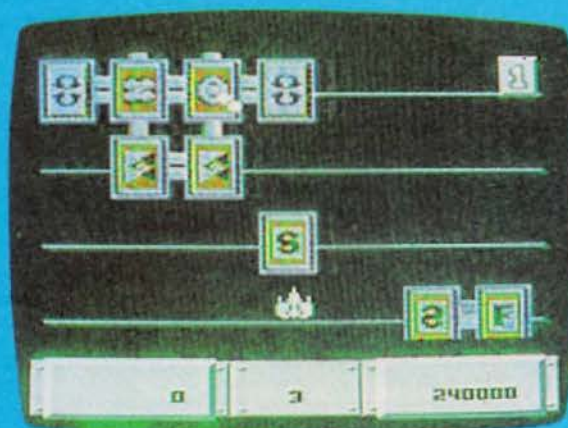
GALIVAN

Uno dei membri dell'equipe della Polizia spaziale si è lanciato alla ricerca della forze malefiche del pianeta Gynep e tenta di distruggerlo.
Siccome siete l'ultimo sopravvissuto di questa equipe dovete riuscire là dove una dozzina di persone hanno fallito, annientando le difese di Gynep per poter penetrare nei labirinti pericolosi e mettere fine al nefasto regno di Gynep in questa galaxia.
Siccome appunto non ci sono altri sopravvissuti all'infuori di Voi, si sa poco delle difese di Gynep salvo che ogni livello delle caverne di Techno è sorvegliato da un demone mostruoso con varie teste: ogni testa lancia raggi laser mortali e deve essere uccisa separatamente. Ci sono molti robot ed altri esseri strani che non hanno che un solo scopo, distruggere tutti gli intrusi che minacciano il loro dominio.
L'eliminazione di queste creature è il solo obiettivo che è reso ancora piú difficile per la mancanza di armi. Avete tuttavia un filo di speranza perchè si racconta che i vostri compagni uccisi dal nemico avrebbero lasciato molte piramidi di potenza per attraversare le caverne di Techno, piramidi che se si riescono a trovare, danno un potere maggiore ed un'arma piu valida.
Cercate di trovare questo potere per potervi trasformare da salvatore mortale a salvatore supremo; una perdita di potere vi trasformerà in uno stato mortale.
Alla fine di ogni stadio, un demone gigantesco appare e deve essere distrutto pezzo per pezzo, solo dopo che avete annientato il demone, potrete passare al livello successivo piu difficile.
Le piramidi di potenza che si trovano nelle caverne, danno un potere supplementare ed un'arma piu efficace (il cerchio di fuoco ed il neutralizzatore di fulmini non agiscono che solo per un momento).

Consigli di gioco.

- Le piramidi di potenza si trovano sullo stesso lato e sono custodite da un avversario in tuta blu spaziale che può essere ucciso con i pugni o col fuoco.
- Si può utilizzare il nastro trasportatore saltandovi sopra per attenderlo.
- Entrando in contatto con il robot triangolare o la piccola bomba fumogena si rischia una paralisi temporanea.
- È più facile saltare sui gradini che provare a camminarci sopra.

VAMPYRE

Un grande vampiro ha deciso di compare una casa nella tua città e tu sei stato mandato per sottoporgli il contratto. Ma quando sei giunto nel suo castello in Transilvania, scopri la sua identità e capisci che devi proteggere te e gli abitanti di Sermor dal suo potere. Ma mentre stai per fuggire per avvisare tutti del pericolo ti accorgi che le tue carte sono sparite e devi trovarle prima di poter uscire dal castello. Ma ricorda che di notte le porte sono chiuse a chiave e per metterti in difficoltà il vampiro oltre alle bestie reali creerà delle allucinazioni. Scopri tutte le armi e gli oggetti necessari alla tua sopravvivenza ma ricorda che combattere le bestie diminuirà la tua energia. Se riuscirai a tornare alla tua città dovrai cercare di fermare la piaga dei ratti che l'hanno invasa e bruciare tutti gli abitanti caduti sotto il potere del vampiro. Lucy, tua moglie, sarà poi l'unica in grado di arrestare il vampiro e portarlo alla morte.

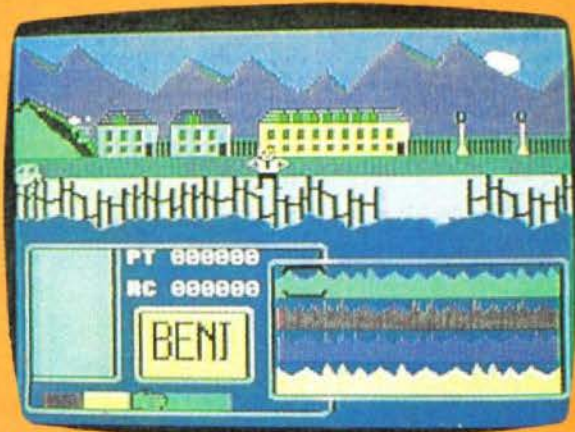
JOYSTICK PORTA 2

1	nuovo gioco
2	continuazione
3	scelta tasti
4	istruzioni
CTRL	menù
DEL	musica no
SPAZIO	agisce
X	avanti
Q	sinistra
A	destra
Z	indietro

FREE'EM

L'astronave interstellare dell'Impero; la mostruosa fortezza superequipaggiata, sta falcando lo spazio alla volta del suo pianeta, per distruggere le forze ribelli ed impadronirsi del potere. Venuti per caso, ascoltando delle trasmissioni in codice, a conoscenza di questo attacco, avete deciso di 'istituire un contrattacco a sorpresa con uno dei migliori piloti da difesa.
Ripristinato e migliorato l'assetto di una delle vostre navette da combattimento, lasciate tutto nelle mani del comandante, che dovrà fare il possibile per danneggiare irreparabilmente l'astronave aliena ed evitare quindi che raggiunga il suo obiettivo.
Sparate a più non posso, avendo cura di non farvi colpire dai proiettili nemici.

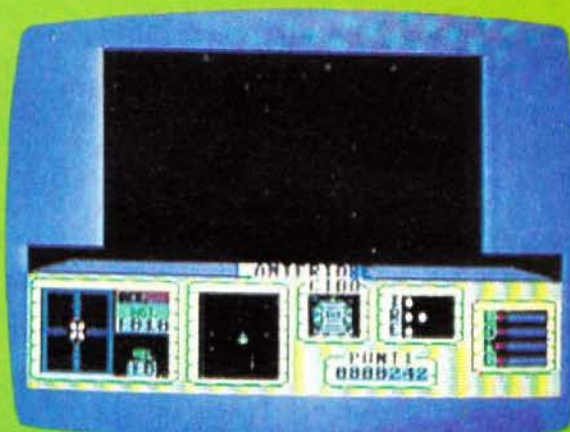
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BENJ

Il nostro amico Riccardo fa il fotografo per un grande giornale di attualità e proprio da poco ha terminato un servizio sui reali d'Inghilterra e su altre personalità molto famose. Ma purtroppo qualche malvivente, a caccia di chi sa quali notizie, si è intrufolato nel suo studio ed ha rubato i negativi e le stampe che Riccardo ha appena terminató.?
Distrutto dalla disperazione il fotografo si è chiuso nel mutismo e per questo suo figlio ha deciso di preoccuparsi del recupero delle fotografie rubate. Il monello dovrà percorrere le strade della città e della campagna, evitando ogni sorta di pericoli: vetture, elicotteri, camion e vermi, e superato ogni tratto di percorso otterrà un pezzo di fotografia, mentre quando ne avrà completata una potrà passare al livello successivo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	distruggi i nemici inizio gioco

PREDATORE DELLO SPAZIO

Catapultati in un remoto ed immaginifico futuro di barbarie nella Galassia, questa volta vestite i panni di un astuto cacciatore dello spazio. Obiettivo del gioco è scovare ed abbordare navi cargo da saccheggiare facendo in modo di non incontrare la flotta della Federazione che vi dà la caccia senza pietà.
Sul vostro quadro comandi avete uno schermo che vi mostra l'ubicazione delle navi da assaltare (monitor in fondo a destra). Quando avvistate una nave agendo opportunamente sui comandi che regolano la velocità dovete fare in modo di avvicinarvi il più possibile per potervi così entrare. Se riuscite nella manovra (le prime volte la cosa risulterà abbastanza difficile) vi troverete all'interno della nave e con uno speciale scooter spaziale dovete rintracciare e quindi prelevare una serie di bonus che vi consentiranno di accedere alle fasi successive del gioco. Depredata completamente la nave ritornate nello spazio alla ricerca di nuove prede. Attenzione, quando la caccia della Federazione vi attacca rischiate di venjre seriamente danneggiati compromettendo così l'esito della partita!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita/fuoco
A	vista posteriore
F	vista anteriore
Z	velocità in avanti
X	velocità indietro
N	tipo e coordinate di navi

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI
I MAGNIFICI SETTE
PER IL CBM 64
N. 27 - in edicola il 2 ottobre

OLD TRAIN

L'ambiente è come quello del vecchio Far West. Il treno che porta il tesoro del governatore del Messico dalle città di raccolta alla capitale viaggia sempre scortato da un grande numero di lanceros. Ma ecco che il mucchio dei sacchetti d'oro fa gola a molti banditi che decidono di assaltarlo. Ognuno a modo suo escogiterà un modo altamente personale per portare a termine la sua impresa. Alcuni rapinatori cercheranno di mettere in pratica la via più diretta: salendo a bordo del mezzo in movimento il nostro eroe dovrà cercare di superare, a colpi di pugni, sparando o schiaffeggiando, le varie barriere di difesa, che incontrerà sul suo cammino tra i vagoni, per arrivare infine alla locomotiva. Un altro modo per rapinare il treno, più avventuroso e senz'altro più pericoloso, consisterà nell'inseguire a bordo di un velocissimo cavallo la coda del treno, superando i vari vagoni, sparando con il fucile per colpire le guardie armate, tentando di raggiungere la vettura di testa nella quale si trova il bottino. Ma non preoccuparti potrai dimostrare la tua abilità giocando ciascuna di queste versioni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BOING GOING

Un muro è stato eretto tra te e la libertà dal perfido Magniform. Riuscito finalmente a catturarti, infatti il tuo acerrimo nemico ti ha rinchiuso nella cantina del suo palazzo e ha elevato una barriera di mattoni per impedire la tua fuga. Ma la tua astuzia non ha limiti e usando una pallina di acciaio dovrai cercare di demolire ad uno ad uno i singoli mattoni. Ti potrà essere utile a questo punto l'ampio tirocinio che ha fatto quando era nella squadra di ping pong della sua nazione. Muovendo con perizia e prontezza di riflessi un'asse di acero dovrai far rimbalzare la potente sfera contro il muro per riuscire ad aprirti un varco. Ma dovrai fare molta attenzione, perché pur essendo l'unica arma a tua disposizione per sfuggire all'ira di Magniform, potrà ritorcersi contro di te, se nel rimbalzare la sfera ti colpirà distruggendoti.

JOYSTICK PORTA 2

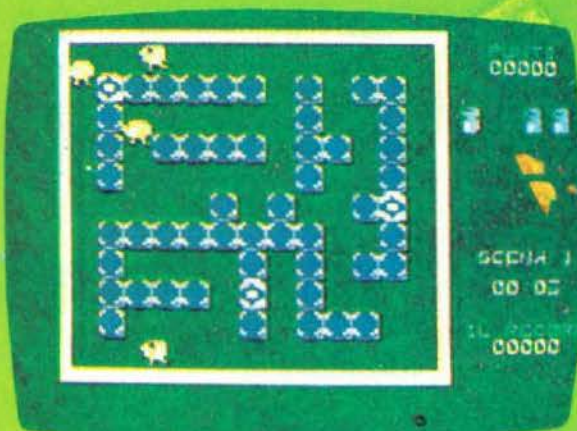
F1	palla
F3	livello
F5	n. giocatori

SPRING

Anche per una molla la vita può essere molto difficile. Il nostro amico Spring, infatti, stufo della vita monotona che trascorreva a casa sua, dopo aver salutato tutti si è avventurato nel mondo della fantasia, dove però ad ogni angolo si celano pericolose avventure e terribili nemici che vogliono fargli la pelle. Saltellando a destra e a sinistra camminando a capriole accompagna Spring a casa, perché ormai si è reso conto che "casa dolce casa" non è un eufemismo. Ma attento, Spring per difendersi può usare i proiettili che lancia però solo nel senso di direzione. Usando tutta la tua abilità e prontezza di riflessi trova la strategia migliore per superare i vari ostacoli e soprattutto ricorda che il nostro amico non è invulnerabile e si è messo nelle tue mani per giungere sano e salvo a casa.

JOYSTICK PORTA 2

K	definisce tasti
FUOCO	inizio gioco

DIAMONDS

Toppi-Noo raggiunta l'età del distacco ha deciso di mettere su famiglia sposando la bella Rendit. Come è usanza dei Popon la prima operazione da compiere è quella di costruirsi la dimora interamente fabbricata con cubi di puro diamante. Egli dovrà allora recarsi alla valle di Solar e trovare il prezioso materiale che diverrà suo se riuscirà ad allineare tre cubi alla volta. Ma gli stizzosi Woodle, come da sempre, cercheranno di impedire questo suo compito, tentando di catturarlo. Ma il nostro poderoso amico potrà difendersi spiaccicando i suoi secolari nemici tra gli innumerevoli blocchi sparsi nella vallata. Il valore della sua impresa sarà anche determinato dal tempo impiegato per superare ciascuno schema.

JOYSTICK PORTA 2

F1	lento/inizio gioco
F3	veloce/inizio gioco
F5	pausa sì/no
F7	musica sì/no
RESTORE	ricomincia

PRICE OF T

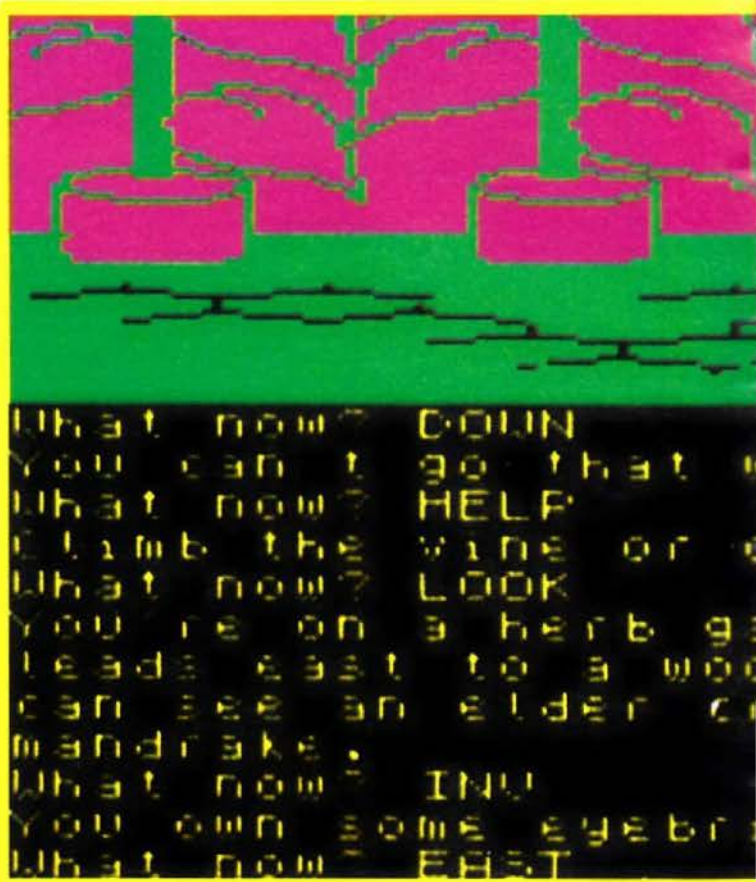
The price of magick è un'ulteriore conferma del fatto che la Level 9 si è ormai imposta come la miglior casa produttrice britannica di giochi avventurosi. Si tratta di un'avventura sterminata, contenente una notevole varietà di rompicapo molto complessi: solo per scalfirne la superficie, bisogna giocare per giorni e giorni!

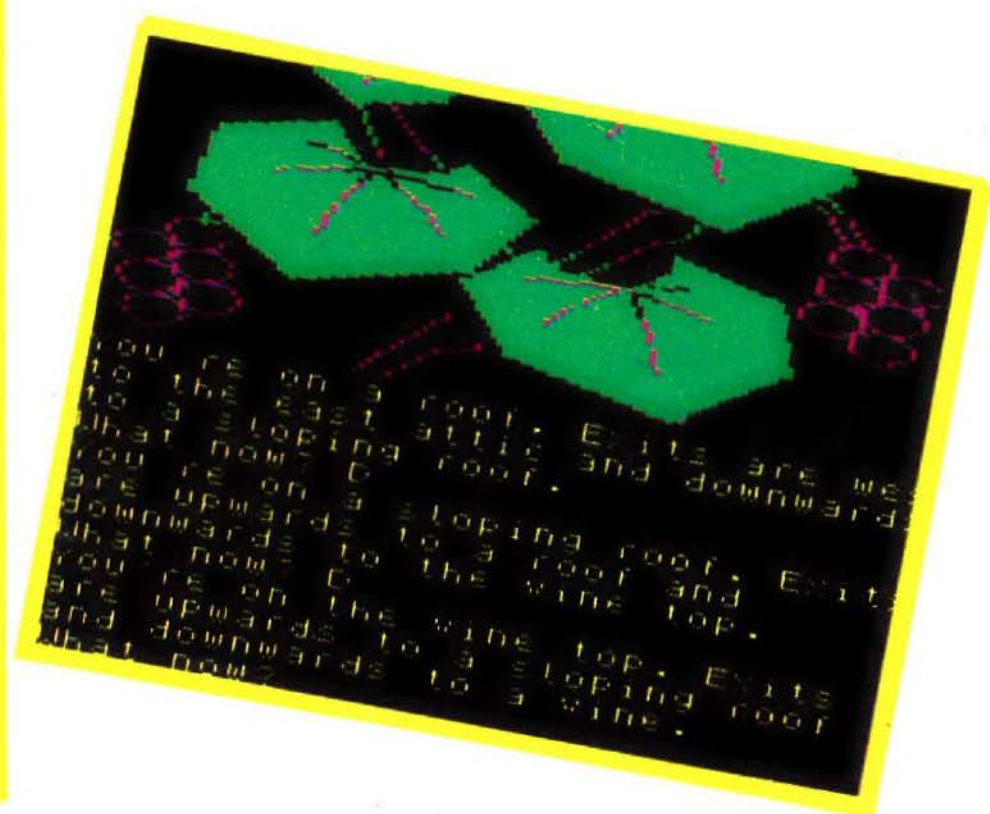
All'inizio dell'avventura, vi trovate sul vialetto che conduce ad una casa: potete scegliere se entrarvi, o se correre nella legnaia... ma scoprirete comunque di non riuscire a vederci al buio. Una volta che riuscirete a capire dove state andando, potrete dare inizio all'esplorazione. Fino a questo punto, sapete soltanto di dover imparare quanto più vi è possibile sulla magia, e soprattutto imparare i 18 incantesimi fondamentali. Scoprirete che imparare gli incantesimi non è poi troppo difficile, ma il problema è imparare a gettarli correttamente.

Quando saprete la parola magica di ciascun incantesimo e conoscerete il modo più adatto per gettarlo, provateci, alla peggio, il programma vi correggerà.

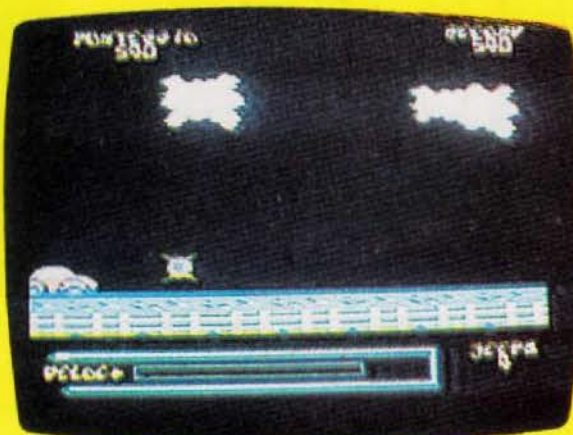
Se vi piacciono le avventure **The price of magick** è il gioco che fa per voi.

Il grosso problema del gioco sta nel trovare i vari oggetti necessari a gettare i diversi incantesimi e poi scoprire come, quando e perché usarli.

Fino ad ora, noi siamo riusciti a scoprire tre parole magiche e a gettare un incantesimo. Il guaio è che, quando ancora non conoscete l'incantesimo, il programma è felicissimo di dirvi tutti quanti gli oggetti che vi servono per gettarlo, ma quando finalmente conoscete l'incantesimo, non c'è più verso di fargli dire niente!

Ci siamo poi imbattuti in alcuni mostri davvero sgradevoli (uno scheletro, un licantropo, e uno spettro) di cui però siamo riusciti a liberarci, e ora indossiamo un'elegante armatura. Con quel che ci portiamo addosso, poi, potremmo aprire un supermarket: un libro, una candela, un badile, una gabbia, un manuale di magia, un coltello, vari papiri e pergamene, delle erbe e un sacco d'altra roba. A differenza degli altri giochi avventurosi, però, qui gli oggetti non danno automaticamente dei punti: i punti si ottengono soltanto se si comprende come usare gli oggetti per get-

HE MAGICK

tare gli incantesimi.
Digitando SCORE durante il gioco, vedrete apparire un messaggio piuttosto oscuro in cui vi viene comunicato il vostro livello di sanità mentale in percentuale, il livello di competenza magica da voi raggiunto e la vostra età apparente. Sembra infatti che l'obiettivo sia di diventare i più matti possibile e infatti c'è anche un messaggio secondo cui "bisogna essere matti per usare la magia".
Il parser che interpreta le risposte digitate dal giocatore è eccellente, ed è in grado di capire una vasta scelta di comandi di non poca difficoltà; i comandi si possono anche "stringare" assieme usando le virgole, e quindi all'inizio del gioco, quando si è capito cosa si deve fare, è possibile radunare in fretta tutto ciò di cui si ha bisogno e poi entrare nella casa.
L'armatura è necessaria, dato che spesso e volentieri le creature che incontrerete vi attaccheranno. Occorre anche avere una buona arma: per esempio, affrontare il licantropo armati solo di un misero spadino può avere esiti tragici!
Sotto ogni profilo (vicenda, grafica, parser e globalità della realizzazione), **The price of magick** è veramente il massimo!

M. Lu.

JAMBOREE

Siete l'impavido conduttore di un incredibile mezzo idoneo ad ogni terreno e la vostra missione consiste nel far correre il vostro veicolo sulla superficie della settima luna di Endor il più velocemente possibile!
Tenetevi pronti a saltare enormi crateri ed ostacoli mortali ed a far esplodere (usando il laser di bordo) ogni possibile causa che potrebbe intralciare il vostro cammino. Ricordate che più in fretta portate a termine il percorso, più punti realizzate! Occhio al cronometro e cercate di non perdere troppo tempo perché la sorte di Endor è nelle vostre mani.

JOYSTICK PORTA 2

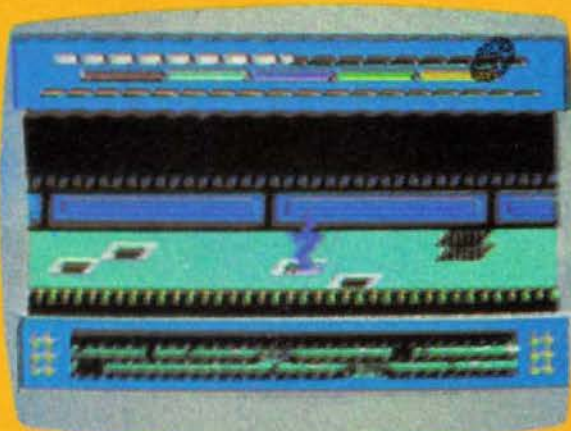
X	accelera
Z	rallenta/fuoco
SHIFT DX	inizio partita/salti
SPARO	inizio partita/salti

CARIBÙ

Sul confine che separa la terra nota e la mitica San Grilà, la città dei mille tesori, esiste una fascia di territorio abbandonata su cui domina Caribù, il malvagio demone guardiano il cui compito è impedire il passaggio a chiunque. Tuttavia, secondo la leggenda, solo chi avesse saputo attraversare la pista della morte alzando tutti i segnalini del percorso avrebbe acquisito il diritto di accedere al mitico paese dell'oro e della felicità. Molti hanno provato trovando la morte tra i poderosi artigli ed ora è il tuo turno. Deciso a conquistare la vittoria dovrai affrontare ed evitare con abilità e astuzia il mostro volante fino a conquistare il successo finale.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
F1	pausa on/off

MOTOPATTINO

Sali sul tuo motopattino e cerca di raggiungere l'ultimo piano di un magazzino sotterraneo. Qui troverai il computer degli antichi saggi contenente tutti i loro segreti. A questo punto dovrai risolvere un enigma, quindi tieni gli occhi ben aperti lungo il percorso in modo da non farti sfuggire degli utili indizi. Il magazzino è protetto in due modi: è irto di ostacoli ed inoltre ha un sistema di difesa basato su codici colorati. Come se non bastasse un gruppo di strani guardiani perlustra il magazzino. La tua tuta è fatta in modo da nasconderti al sistema di difesa: lo scopo dei guardiani è individuarti e distruggerti. Per difenderti da essi puoi lanciare delle reti per intrappolarli. A questo punto avvicinati per assorbire la loro energia in modo da muovere l'indicatore di colore verso destra o sinistra. Tale indicatore cambia il colore della tua tuta permettendoti di muoverti attraverso il sistema di difesa. Infatti per muoversi da un piano con associato un codice di colore ad un altro avente colore diverso devi avere la tuta dello stesso colore del nuovo piano.
Quando sei sul nuovo piano la tua tuta inizierà a lampeggiare indicando uno stato di estrema vulnerabilità. Quindi affrettati ad intrappolare uno o più guardiani per modificare nuovamente il colore della tuta.
Ricordati che i guardiani bianchi muovono l'indicatore di colore verso sinistra, mentre quelli neri lo muovono verso destra.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizia nuova partita con 1 giocatore
F3	inizia nuova parita con 2 giocatori
STOP (1'volta)	rallenta andatura
STOP (2'volta)	pausa
STOP (3'volta)	fine pausa ad andatura lenta
STOP (4'volta)	fine pausa ad andature normale
CTRL	sù
SHIFT SINISTRO	giù
HOME	gira a sinistra
DEL	gira a destra
SHIFT DESTRO	sparo
SPARO (1volta)	per saltare
SPARO (2volte)	per sparare

KILL ALL

Nelle acque territoriali del mar Mediterraneo è stato scoperto un sottomarino, che sta probabilmente tentando di spiare la costruzione di un nuovissimo mezzo navale nel cantiere di Taranto. Tu sei stato incaricato di trovare il modo per distruggere questo sottomarino e tutto quanto abbia potuto scoprire finora. Guida quindi la tua auto a velocità incredibile, muoviti abilmente e con perizia sui tuoi sci, fai di tutto per raggiungere nel più breve tempo possibile l'elicottero con il quale potrai volare fino a raggiungere la base nemica. Qui evita tutto e spara a tutto per cercare di distruggere il sottomarino. Ma fai molta attenzione a non essere a tua volta colpito, soprattutto non dimenticare che la tua energia diminuisce e senza di questa non potrai portare a termine la tua missione.
Ricorda che la sicurezza della tua nazione dipende dall'esito dei tuoi sforzi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

Mini Office II

Più di sei milioni di esemplari del 64 e quasi un milione del 128 sono stati venduti in tutto il mondo e sono entrati nelle case e negli uffici. Messi insieme, questi due computer hanno venduto molto di più di qualsiasi altro personal, anche se sarà probabilmente sir Clive Sinclair l'uomo che passerà alla storia per aver portato il computer in ogni casa. Anche se certamente oggi parecchi di essi sono stati sostituiti oppure vengono usati solo per giocare, più di ogni altra macchina hanno contribuito ad aprire un nuovo mondo di applicazioni che dalla programmazione alla "creatività domestica" ha raggiunto anche le esigenze professionali degli uffici e persino le applicazioni scientifiche. I 64 e i 128 hanno fatto sì che l'efficienza e la velocità giungessero a portata di tutti.
Ovviamente il merito non è tutto dello hardware, ma anche della creatività dei programmatori che hanno studiato i package di software alla radice di questa rivoluzione. Per esempio, nel 1984 la Database Software pubblicò Mini Office I, un simpatico package che comprendeva word processing, database e altre utili funzioni. Incontrò, vendette bene e fu anche premiato. Certo, non era proprio un package professionale adatto a un Pc Ibm, però per quello che costava era un affare.
Da tempo correva la voce che la Database Software fosse al lavoro su un nuovo Mini Office - l'undicesimo della serie - e oggi siamo finalmente riusciti a mettere le mani sul Mini Office II! Già dalla confezione, il package si presenta con molta professionalità - in una custodia protettiva della misura di un dischetto e con un manuale a spirale di 87 pagine, ottimamente composto e stampato. Ma ovviamente la confezione non è tutto: l'importante è ciò che accade sul monitor... e c'è già chi dice che questo Mini Office è il package perfetto per chi usa seriamente il 64.
Il Mini Office II è un package integrato: ciò significa che comprende svariati moduli di funzione, che di regola si possono usare insieme. I moduli sono Word processor, Database, Spreadsheet, Grafica, Comunicazioni ed Etichette. Ci sono inoltre le utilità necessrie a convertire i file prodotti col Mini Office I in un formato accettabile per il più sofisticato Mini Office II.
Se si considera che più del 50% di tutti i personal è usato esclusivamente per il word processing, si può capire che il Mini Office II affonderà o spiccherà il volo soprattutto in base al successo che incontrerà il suo modulo di word processing.
A noi sembra che ce la farà: il modulo opera via menu e permette di memorizzare direttamente in formato Ascii, tratta e stampa il testo ed è dotato di tutte le normali funzioni, tra le quali un'utile "ricerca e correzione" che si può usare per correggere ripetutamente senza stare a cercare ogni volta la parola da correggere e poi per scoprire quante volte viene ripetuta una data parola, il che è molto utile se si vuole creare un indice. Nel Modo Trattamento, si può usare il computer come se fosse una macchina da scrivere elettronica: ogni lettera battuta appare al cursore, che poi si porta sulla colonna di destra (o, se necessario, su una nuova riga), pronto alla lettera successiva. In effetti, la cosa non è più difficile da usare di una normale macchina da scrivere, e per la maggior parte delle funzioni (per esempio cambiare il colore dello schermo o richiamare il cursore) basta premere soltanto uno o due tasti. Anzi, abbiamo calcolato che una persona assolutamente di-

giuna di word processing, col solo aiuto del manuale può imparare ad usarlo in appena un'ora e mezza!
Il modulo Database è molto valido e davvero completo, ed ha tutte le funzioni grazie alle quali l'utente del 64 potrà creare e gestire dei database anche complessi: si possono ricercare, contrassegnare e suddividere i dati, e poi calcolare ed ovviamente riversare in stampa.
A regola, lo Spreadsheet non è certamente indispensabile a tutti, ma basta usarlo una volta per restare affascinati dalla facilità con cui esegue operazioni complicate nel giro di pochi secondi e per la duttilità con cui può incorporare delle variabili al solo tocco di uno o due tasti. Lo Spreadsheet del Mini Office è sicuramente più che adeguato per gran parte degli utenti del 64.
Essendo un package integrato, il Mini Office II presenta il vantaggio che permette di usare insieme i propri diversi componenti, ma però ha lo svantaggio che le sue singole parti sono meno sofisticate dei vari package specialistici. Ciò è soprattutto evidente nel modulo grafico, che pur fornendo una quantità di funzioni e di applicazioni utili non può stare alla pari dei più costosi package grafici oggi in commercio per il 64.
Ci sono anche due programmi di comunicazioni che permettono di collegare il computer e praticamente qualsiasi altro computer in grado di comunicare, e l'utente non ha molto da fare, poiché pensa a tutto il Mini Office! Il package si può usare con un modem seriale collegato a un'interfaccia RS232 inserita nel-

Col Mini Office, però, l'operazione diventa piuttosto semplice.
Mini Office non è un costosissimo processore specialistico, né un Lotus o un dBase o un Amiga Dpaint, né vuole esserlo: esso si limita a fornire una notevole gamma di funzioni integrate facili da usare e di prestazioni soddisfacenti. Non sarà forse perfetto, ma ha un altissimo rapporto qualità-prezzo e permette di trasformare il 64 in un'efficientissima macchina da ufficio.

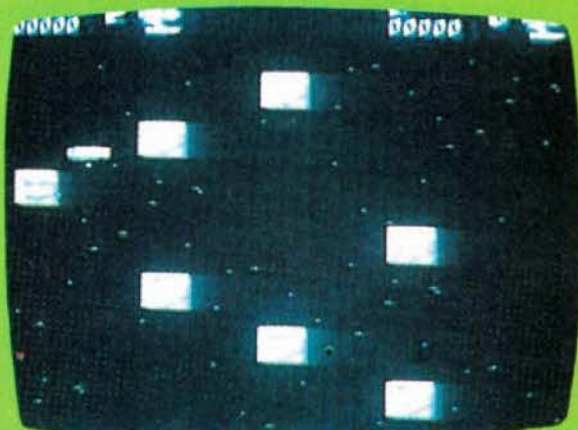
l'ingresso utente oppure con un modem Compunet, e in entrambi i casi con la massima facilità.
L'ultimo modulo è quello per la stampa delle etichette: sembra facile, ma in realtà è un processo complicato, che nelle mani di un operatore inesperto può anche diventare un disastro.

IRON MAN

Il tuo villaggio un tempo tranquillo e dove la gente trascorreva contenta i suoi giorni operosi è stato sconvolto dall'arrivo del perfido Jung-So-Lee, che ha seminato il terrore e la morte ovunque. Dal momento che tutti i grandi guerrieri sono ormai troppo vecchi, tu rappresenti l'unica forza giovane in grado di opporre resistenza all'avanzata del tiranno. Ma prima di tutto dovrai completare la tua istruzione di Ninja e per questo sei stato inviato al tempo di centimani. Qui in una serie di strenui combattimenti all'ultimo sangue dovrai dimostrare le tue capacità e la tua maturazione raggiunta per poter essere eletto al grado di Ninja. Solo allora potrai ritornare al tuo villaggio e sistemare la situazione.

JOYSTICK PORTA 2

R	definisce i tasti
FUOCO	inizio gioco

MEGA

Finalmente gli scienziati, portato a termine il progetto Centaurus, avevano realizzato le sofisticatissime armi e i super componenti che avrebbero permesso la creazione di un'invincibile corazzata stellare. Ma durante i lavori di allestimento, il prezioso materiale è stato trafugato dai terribili Klingon, ansiosi anch'essi di costruire un'analoga astronave intergalattica.
Incaricato del recupero dovrai addentrarti nell'insidioso territorio nemico dove le orde aliene cercheranno di sbarrarti il passo. Potrai così di volta in volta recuperare i preziosi accessori che renderanno la tua nave sempre più invincibile. Attento però a non confonderti con accessori estranei che potrebbero causare irreparabili danni al tuo mezzo.

JOYSTICK PORTA 2

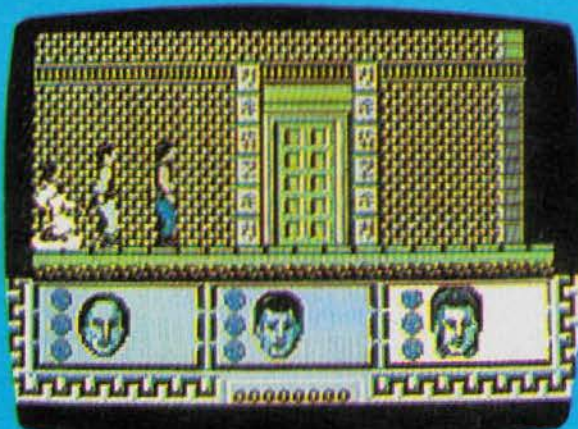
FUOCO	inizio gioco

JOY OHI

Come sempre accade allo scadere di ogni ciclo temporale l'intera confederazione della Galassia freme in attesa del Joy Ohi, il grande mega-gioco, da cui viene designato il nuovo imperatore. In questo gioco che richiede eccezionali capacità, ogni concorrente dovrà, spendendo l'inziale energia, raccogliere con il flapper volante, le sfere del colore indicato di volta in volta, nel mutevole stadio di Leng per portarle poi al reattore d'accumulo di punti. Per recuperare l'energia nel corso del gioco è possibile scambiare punti alla stazione di servizio per poi rigettarsi nella mischia. Ma ricordati che nella penultima fase di gioco il rifornimento ti sarà inibito, mentre nell'ultima, la più difficile, dovrai scontrarti con l'ignoto.

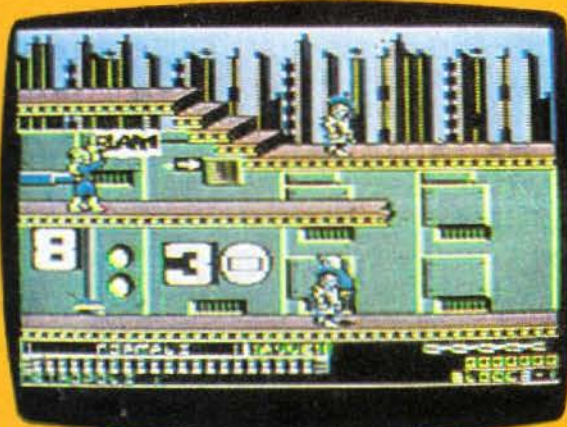
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FRIENDS

Il malvagio mandarino Lin Piao sta cercando di accattivarsi un demone per assicurare il suo corpo mortale. Per fare ciò deve sposare una ragazza dagli occhi verdi e poi sacrificarla. I seguaci di Lin Piao hanno rapito 2 ragazze, amiche di un eroe americano e di un esperto di arti marziali giapponesi, poiché avevano gli occhi verdi, e le hanno portato nel suo impero sotto le vie di Chinatown. John, dotato di un fucile, Wong, esperto di arti marziali con la spada, e il loro amico Chen, bravo nelle arti magiche, decidono di introdursi nel suo dominio e tu dovrai scegliere continuamente quale personaggio impersonare per risolvere ogni momento della situazione. Sullo schermo in alto ti viene indicata la condizione di ognuno dei 3 personaggi e la loro vitalità può essere ripristinata mangiando il cibo che troverai sul tuo percorso. Per raccogliere le varie armi dovrai camminarci sopra e la loro immagine apparirà sullo schermo. Ci sono diversi livelli in cui combattere: le strade di Chinatown, le fogne e i mostri, il quartiere generale e la stanza del matrimonio. Ricorda che per eliminare del tutto Lin Piao dovrai colpirlo più volte, perché è molto resistente.

JOYSTICK PORTA 2

B	John
C	Wong
S	Chen
F1	pausa
Y	alto
I	sinistra
O	destra
M	basso
P	fuoco

SHARK

La città di Mega 1 vive ad un passo dalla completa anarchia e le autorità cittadine hanno deciso di istituire un corpo di polizia i cui membri siano in grado risolvere i crimini insoluti catturando i criminali che si celano nei giganteschi blocchi di appartamenti, dove vivono milioni di innocenti cittadini, tra le strade cittadine e nel dedalo mortale di strade sotterranee dove si trovano tuttora le rovine del 20° secolo. Tu sei stato scelto come uno dei membri e dovrai portare a termine la tua missione usando la tua decisione, le tue possibilità fisiche e soprattutto dovrai fare attenzione a non colpire degli innocenti, anche se alcune volte sarà inevitabile. Ricorda che tu sei la legge e che purtroppo il tempo ti è ostile.
Sul monitor della tua motocicletta appariranno dei messaggi utili alla tua missione e ricorda che potrai scendere dal tuo mezzo quando sarai vicino ad un criminale. Usando i tasti da 1 a 6 potrai scegliere differenti tipi di proiettili e la centrale radio ti indicherà il tipo di atteggiamento da usare contro il criminale che stai inseguendo. Potrai modificarla usando lo shift di sinistra (grido di fermarsi), quello di destra (proiettili a salve) o lo spazio (proiettili reali). Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	pausa
F7	informazioni
F3	fine missione

ESCALATION

Disperato e povero in canna ti aggiri nella metropoli di New York in cerca di una fortuna che potrai trovare grazie al tuo intuito e alla tua abilità. Potrai vivere di accattonaggio rubando al supermarket bottiglie da rivendere rabbonendo il cane da guardia con qualche osso, oppure migliorarti andando alle scuole della zone est e lavorando nella più proficua zona ovest. Alla fine, conseguita la laurea potrai perfino arricchirti con lavori ben pagati e investendo denaro in azioni immobiliari. I tuoi nemici saranno i ladri pronti a rubarti il contante, il poliziotto, se il tuo aspetto sarà poco dignitoso, ma soprattutto l'agente delle tasse pronto a ridurti sul lastrico in men che non si dica. Ricordati che potrai trovare lavoro solo se ti sarai fatto la barba e ti sarai accorciato i capelli.

JOYSTICK PORTA 2

N	inizio gioco

M
DOC·THE
DESTROYER

Doc The Destroyer, il supereroe solitario, è cacciato dalla Città Cupola. Questo perché la Città Cupola è votata alla distruzione, ma l'aria da benefattore che Doc assume quando comunica questa notizia agli abitanti lo rende assai irritante.
Sembra che anche Doc sia votato alla distruzione. La Cupola è condannata?
Dipende da te.
Doc è un insieme piuttosto originale e ciò che ne risulta è un gioco d'azione, di animazione, stravagante.
Non solo violenza ma intelligenza ed ingegno ed anche coraggio sono le caratteristiche richieste in questo gioco. Il gioco è controllato completamente dal joystick, a partire dalla selezione di azioni con una opzione menu.
La prima parte consiste in un gioco di decisione che funziona come quello di Adrian Mole. Viene descritta una scena e tu ti trovi a dover scegliere fra mezza dozzina di opzioni - direzioni in cui potresti andare, azioni che potresti compiere.
Di solito è possibile indovinare in qualche modo intelligentemente quale sia la scelta migliore da compiere. Ecco la punta di una mano, oppure strani vecchi uomini in stanze piene di libri. Quasi sempre sono dei buoni ed in genere donano oggetti misteriosi di grande utilità, perciò è una buona idea non ucciderli.
Più volte (mi è sembrato in media circa una scelta su tre) tutto quello che decidi di fare - anche se in un certo senso poteva essere la "scelta giusta" - ti porterà ad essere coinvolto in una battaglia. Questa è la seconda parte, il pezzo simile ad Exploding Fist pur con opzioni ridotte.
Fondamentalmente ti puoi muovere a destra e a sinistra e colpire in alto, in basso o far oscillare un bastone. Le sprites sono fatte abbastanza bene, abbastanza grandi e abbastanza dettagliate con una piacevole animazione, simile a Fighting Warrior, un precedente gioco di Melbourne House. Lo sfondo in cui ha luogo la lotta invece è meno apprezzabile, anzi è praticamente inesistente: solo spazio vuoto.
I cattivi comunque cambiano.
Arrivi anche a lottare contro terrier, yorkshire e lumache (almeno questo è quello che sembrano). Non crogiolarti in un assurdo senso di sicurezza, non sono mai riuscito a superare questi cani insignificanti!
Doc The Destroyer è un gioco abbastanza apprezzabile, in parte perché lo scenario è abbastanza vario ed in parte perché il numero di alternative presentate quasi subito nel gioco è elevato e ci sono quindi una gran quantità di decisioni da compiere.
La parte della lotta funziona abbastanza bene, anche se in alcuni momenti mi sono sentito come se fossi stato scaricato senza ragione in un conflitto, solo grazie alla sfortuna e non in merito ad una mia scelta.
Inoltre i programmatori si sono sforzati di nascondere la natura noiosa ed essenzialmente visiva delle parti di testo presentandole come scrolling in un fumetto che esce dal personaggio di un guerriero gigante.

Gino Luzi

GARA CON LA MORTE

Nei secoli bui del lontano Medio Evo numerose leggende narrano di tenebrosi eventi in cui entità demoniache riuscivano ad imperversare nei villaggi e nelle città seminando panico e terrore. Fortunatamente esistevano uomini capaci di combattere questi malefici con la forza della fede. Il più famoso di questi fu Frà Galeno, la cui storia cominciò il giorno in cui gli abitanti di Gobel lo chiamarono per liberarli da un potentissimo demone. Come Frà Galeno, ben sapeva, l'unico modo per avere partita vinta sul malvagio sarebbe stato quello di scendere nel pozzo delle anime perdute per raccogliere i crocefissi del grande esorcismo. A contrastare la sua missione non basteranno le mostruose creature degli inferi e i micidiali trabocchetti, lo stesso demone guerriero si porrà al suo inseguimento per distruggerlo nelle fiamme dell'inferno.

JOYSTICK PORTA 2

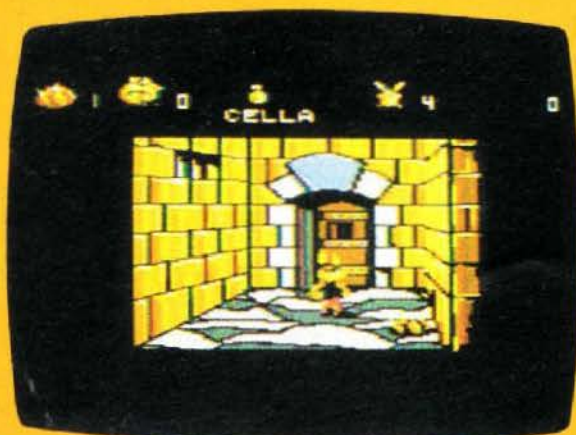
F1	inizio gioco
F3	grado difficoltà

MENERGY

Uno dopo l'altro i membri della squadra di guastatori della Cosmopolizia sono stati scovati dai malvagi del pianeta Cyney e sono stati eliminati. Ora come ultimo membro sopravvisuto di queste forze devi neutralizzare tutte le difese del pianeta e penetrare nei pericolosi labirinti per porre fine al regno di Cyney. Le informazioni note sono molto poche, tranne che ogni livello delle Caverne Techno è sorvegliato da mostruosi demoni con molte teste, che dovrai distruggere separatamente. Ci sono numerosi robot e alieni, tutti con un unico compito, distruggere chiunque si introduce nel loro dominio. Tuo unico scopo è eliminare queste creature, ma la cosa non sarà facile per la tua mancanza di armi. Unica tua speranza è di trovare il potere della Piramide che ti fornirà anche delle armi più potenti. Scova questo potere per essere trasformato da mortale in Supremo Vendicatore. Alla fine di ogni livello apparirà un demone gigante che deve essere distrutto pezzo per pezzo.

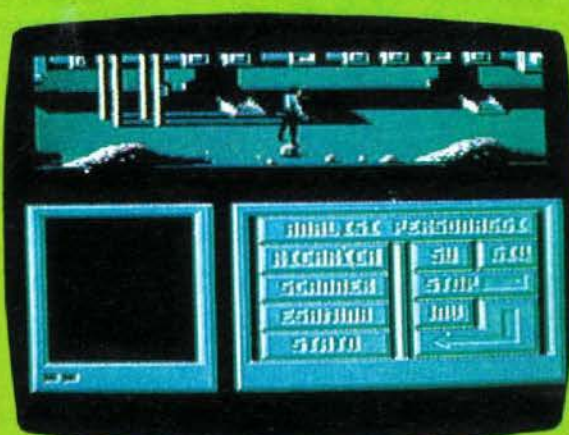
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I GALLI

La pentola magica del buon mago è stata rubata e qualcuno, dopo averla rotta, ne ha nascosto i pezzi in giro per il mondo. Tu, fedele al tuo amico, dei cui servigi ti servi continuamente, decidi di metterti alla ricerca della sua pentola e parti accompagnato dal tuo amico del cuore. Ma, a complicarti la vita, ci pensaranno in molti, dalle guardie nemiche che cercheranno di metterti in catena, ai voraci maiali selvatici, che dovrai riuscire ad abbattere per poterti anche cibare. Osserva tutto quello che troverai sul tuo cammino, perché ogni oggetto potrebbe esserti utile nel compimento della tua missione.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
FUOCO	pausa off
F1	pausa on

COMPUBRAIN

Siamo nell'anno 2087. Sette mesi fa una squadra di ricerca completa composta da 7 uomini è stata lanciata nello spazio per poter investigare più da vicino uno strano inspiegabile fenomeno: Avernus. Infatti gli astronomi avevano visto che questo asteroide sembra muoversi verso la Terra e purtroppo se esso continuerà la sua corsa alla sua attuale velocità e con odierna traiettoria colpirà la Terra al più tardi in 70 giorni, causando una distruzione estesa. I sette astronauti sono stati scelti per prevenire tutto ciò. 30 giorni dopo la loro partenza dalla Terra i sette sono atterrati su Avernus per riportare indietro dei reperti. Ci siamo sempre tenuti in contatto con loro, ma 5 giorni dopo l'atterraggio qualcosa è andato storto. Infatti prima di perdere il contatto avevamo appreso che avevano urgente bisogno di carburante e mezzi di sussistenza.

In breve, la tua missione consisterà nel portare quanto abbisogna a questi astronauti e a ristabilire il contatto radio con la Terra. Per far ciò potrai utilizzare il sofisticato computer internazionale, i cui terminali sono disseminati un po' ovunque sull'astronave dei sette.

JOYSTICK PORTA 2

R	fine gioco
F1	accedi al computer
F3	ritorna al gioco

Come sarebbe a dire, auf wiedersehen? Speriamo che non si tratti di un addio, poiché la serie delle avventure di Monty è ormai una tradizione per la Gremlin, che anche questa volta ha realizzato un gioco a piattaforme davvero eccellente. Come forse ricorderete dal suo ultimo gioco, Monty è fuggito e si è rifugiato a Gibilterra con l'Intermole alle sue calcagna, e ora deve trovare in tutta fretta una via d'uscita, se no per lui le cose si mettono glio non avventurarsi impreparati. A Pisa, Giulietta non sarà certo quel fiorellino che tutti credono, e per rabbonirla ci vorrà un dono adeguato. E poi, attenzione alla mafia: se non le date ascolto, vi ritrovate con un soprabito di cemento.

In ogni gioco di Monty appare una nuova componente del comportamento della talpa, e questo gioco non fa eccezione: i salti di Monty sono un'eccezionale esempio di animazio-

malissimo. Monty non è uno sciocco: tutto ciò che egli chiede alla vita sono pace e tranquillità, più un reddito fisso e un harem di procaci talpine pronte a soddisfare ogni suo desiderio. Mica scemo, no?

Così come stanno le cose, Monty può solo girare per l'Europa cercando di scroccare il denaro necessario a comprarsi la leggendaria isola greca di Montoss, dove potrà stabilirsi senza più preoccuparsi della vecchia Inghilterra e delle leggi di estradizione... ma per fare ciò avrà bisogno del vostro aiuto.

Guarda caso, l'Europa è un po' cambiata da quando ci siete stati in vacanza l'ultima volta: se prima c'erano (come è normale) strade, città, fiumi ecc., oggi è invece strapiena di scale e piattaforme - ottima cosa per Monty, dato che è questo l'ambiente in cui si trova più a suo agio. Strada facendo, Monty troverà inoltre degli oggetti che lo aiuteranno a cavarsela nelle situazioni più disperate. L'Italia, in particolare, è un posto in cui è me- ne, e le sue piroette quando usa le nuove piattaforme elastiche sono roba da fare invidia a Nureiev!

Monty passa inoltre un sacco di tempo attaccato ai soffitti grazie alle ventose, un ottimo mezzo quando il pavimento non esiste e non si sa nuotare. Attenzione poi alle bottiglie di glug: i loro effetti non sempre sono prevedibili, e oltre a darvi dei punti possono anche darvi un cerchio alla testa. Essenziali per il vostro successo sono i biglietti aerei sparsi dappertutto: in questo modo Monty può volare da un aereoporto all'altro evitandosi un bel po' di schermi difficili. Mentre siete in volo, potete guadagnare un sacco di punti extra rosicchiando gli altri aerei.

Naturalmente non è tutto qui, ma il bello dei giochi di Monty sta anche nello scoprire tutto da soli, quindi non vi diremo niente della pancetta, della testa di Gorbaciov o dell'ascensore impazzito. Come al solito, quei mattacchioni della Gremlin hanno riempito il

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME